**Внеклассное мероприятие по английскому языку для обучающихся 9-11х классов на тему:**

**«Сюжетно-ролевая игра проблемной направленности Я – ФИНАНСИСТ»**

***Актуальность:***В современных рыночных условиях и быстроразвивающемся мире холдингам и предприятиям необходимы высококвалифицированные финансовые специалисты, обладающие финансовой культурой, умеющие ориентироваться в различных ситуациях и применять свои навыки и умения с учетом выбранной профессии, способные обеспечить успешное развитие и функционирование предприятиям, поэтому актуальность не вызывает сомнений.

**Цели:** - вовлечение обучающихся в современный мир финансов посредством ролевой игры проблемной направленности через расширение их кругозора, раскрытие деловых и экономических способностей, предопределение будущей профессии, примеряя на себя образ финансового аналитика или консультанта;

- активизация интеллектуальной деятельности через использование формы игры; формирование внимательного отношения к дисциплинам;

- формирование умений обдумывать и принимать решения, развитие мышления, памяти, эрудиции;

- развитие познавательного интереса, воспитание культуры общения, а также воспитание у обучающихся самостоятельности как черты личности, без которой невозможна деятельность современного специалиста.

**Задачи:**

***Образовательные:***

- Освоение и обобщение общих компетенций по финансовой специальности;

- Формирование умений работы по финансовой специальности;

- Активизация образовательного творчества и интеллектуального потенциала молодого поколения.

***Развивающие:***

- Развивать умение применять знания на практике.

- Формировать умение самостоятельной работы обучающихся.

- Развивать умение анализировать, сравнивать, обобщать, выделять главное.

***Воспитательные:***

1. Воспитание понимания сущности и социальной значимости своей будущей профессии, проявления к ней устойчивого интереса.

2. Воспитание умения организации собственной деятельности, исходя из целей и способов её достижения.

3. Воспитание аккуратности и внимательного отношения к финансовой деятельности.

**Планируемые результаты:**

***Личностные:*** • осознание себя полноправным и полезным членом общества: понимание экономических вопросов, умение выявлять и решать финансовые проблемы;

• овладение навыками адаптации в мире финансовых отношений: сопоставление доходов и расходов, планирование бюджета;

• развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;

***Метапредметные:***

• освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза,

обобщения, классификации, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям,

• понимание цели своих действий; оценка правильности выполнения действий; самооценка;

***Предметные:***

• понимание основных принципов экономической жизни общества:

представление о роли денег в обществе, о причинах и последствиях изменения доходов и расходов предприятия

• формирование социальной ответственности: оценка возможностей и потребностей в материальных благах;

**ХОД ИГРЫ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тема игры:** | | **Сюжетно-ролевая игра проблемной направленности**  **Я - финансист** | | |
| **Проблема игры:** | | Вхождение в образ современного финансиста, работающего в банке, в холдинге, киноиндустрии, на комбинате, в медицинском центре. Как правильно нужно выстраивать финансовую линию, которая непременно должна принести головокружительный успех. Почему нужно упорно работать над собой, ставить конкретные цели и достигать их. | | |
| **На кого направлена:** | | Обучающиеся старших классов (9-11 классы) | | |
| **Предметная область:** | | Многопрофильная (экономика, математика, финансы, банковское дело, обществознание, английский язык) | | |
| **Сценарий игры и легенды участников:** | | Сценарий игры – реальный (разыгрывание реальных персонажей). Цель: активизация навыков и умений диспутирования, обсуждения, аргументирования, объяснения, убеждения на английском языке в разрезе финансовой грамотности. Ход игры: Игра проходит в формате ток-шоу. По легенде, участники игры примеряют на себя роли успешных финансовых специалистов: 1-ый участник – выступает в роли управляющего банка, 2-ой – в роли главного финансового аналитика крупного холдинга, 3-ий – кинопродюсер, 4-ый – главный бухгалтер мясокомбината, 5-ый – финансовый консультант медицинского центра, 6-ой независимый эксперт, 7-ой – ведущий ток-шоу, а остальные обучающиеся участвуют в качестве зрителей (подростки, которые стоят перед выбором профессии, дающей карьерный рост, в частности, специалисты в области финансов). Каждому участнику предлагается вжиться в свой образ, убедить окружающих, что именно от его работы зависит процветание его компании или предприятия и его профессия оказалась самой успешной и интересной, а также ответить на такие злободневные вопросы: Каковы, на ваш взгляд главные качества современного финансового специалиста? Как вести себя в условиях жёсткой конкуренции? В чём заключается «финансовая грамотность»? Что такое «финансовая культура»? Согласны ли вы с утверждением, что финансист-мужчина эффективнее финансиста-женщины? С какого возраста человека можно выдвигать на должность финансиста? Какого стиля работы в финансовой деятельности вы придерживаетесь? Каковы плюсы и минусы финансовой должности? В результате различных дискуссий участники обсуждают и определяют основные правила финансовой грамотности и этики, которые соблюдает финансист и составляют свой «график работы на день». Роль ведущего чётко сформулировать вопросы, подогревать интерес зрителей и принимать активное участие в ходе диспута или обсуждения. Роль эксперта заключается в умении выслушать, оценивать дискуссию и назвать самые оригинальные ответы. Зрители задают разноплановые вопросы всем участникам и эксперту. Итог игры – это выбор самого успешного участника, который на примере своей роли смог показать чего он достиг своей профессией. Такая сюжетно-ролевая игра проблемной направленности поможет обучающимся определиться с выбором своей будущей профессии, связанной с финансовой сферой, показать свои способности, находчивость и сообразительность, раскрыть свой творческий потенциал и сделать первый шаг к осознанному выбору своей будущей профессии. | | |
| **Степень свободы в игре:** | | Умеренно контролируемая ролевая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции. | | |
| **Тип взаимоотношений** | | Партнёрский | | |
| **Тип координации** | | Условно-свободный | | |
| **Длительность работы над игрой** | | Несколько уроков (по 15 минут в конце каждого урока) | | |
| **Этапы работы:** | |  | | |
| Этап | Задача | Деятельность обучающихся | Деятельность учителя | Время |
| 1.Целеполагание: | Активизация навыков и умений диспутирования, обсуждения, аргументирования, объяснения, убеждения на английском языке применительно к выбору будущей карьеры. Следует различать цели учителя и ученика. Если перед учителем стоит цель создать условия для развития лексического навыка ученика, то для старшеклассника это может быть выражение позиции в решении поставленной проблемы от лица своего героя. При грамотном использовании, технология ролевой игры проблемной направленности сможет помочь организовать учебную деятельность на уроках иностранного языка в старших классах средне общеобразовательной школы таким образом, чтобы старшеклассники смогли эффективнее расположить новые лексические единицы в системе ранее приобретенных для быстрого их извлечения из памяти. Благодаря ей учащиеся активно накапливают продуктивный и рецептивный словарь, постепенно развивают умение употреблять новую лексику, запоминать ее, переводить на уровень долговременной памяти и самостоятельно вести рефлексивную деятельность в отношении совершенствования языковых навыков. | «Мозговой штурм» в группах, осуществление личностного присвоения проблемы, вживание в ситуацию, обсуждение общего плана проекта, планирование работы над проектом в группах, анализ соответствующей литературы и интернет-ресурсов, принятие, уточнение и конкретизация целей и задач | Отобрать необходимые ситуации-иллюстрации и ситуации-проблемы на конкретном материале, подготовить дидактический материал (карточки-задания для каждого), подобрать группы обучающихся и распределить роли, поставить задачу, по которой обучающиеся должны высказать свою точку зрения, продумать предлагаемые ответы и реплики. Учителю необходимо иметь общее описание процедуры игры и чётко сформулированные легенды героев, на основе которых ученики смогли бы определить свою цель участия в игре. | 15 минут |
| 2.Планирование | Обучающиеся делятся на мини-группы, распределяют роли, предлагают источники информации, занимаются планированием работы, определяют формат ток-шоу с обсуждением проблемных вопросов, делают выводы и отвечают на основополагающий вопрос-главный для данной ролевой игры проблемной направленности. | Осуществляют разбивку на мини-группы, распределяют роли в своих группах, занимаются планированием работы, обсуждением, поиском достоверных источников информации. | С учётом особенностей и интересов обучающихся учитель предлагает распределиться по мини-группам. Организует и утверждает состав групп и распределение амплуа в них, планирует деятельность по решению задач в формате заданном данной ролевой игрой проблемной направленности, предлагает способы поиска достоверной информации, разрабатывает критерии оценки, | 15 минут |
| 3.Исследование | В процессе анализа выбора той или иной профессии, обучающиеся осваивают методы сбора и анализа информации. В процессе работы предполагается пополнить лексический запас по предложенной теме, совершенствование лексико-грамматических навыков, подготовиться к монологическому высказыванию и ведению диалога по предложенным ситуациям, уметь обсудить конкретные вопросы. В результате проекта обучающиеся пробуют себя в роли ответственных и успешных финансистов, выделяют «плюсы и минусы» финансовой должности, делают осознанный выбор своей будущей профессии. | Работают активно и самостоятельно в соответствии со своим амплуа и сообща, консультируются по необходимости, «добывают» недостающие знания, собирают информацию по теме проблемного вопроса в учебниках и в Интернете, обсуждают собранную информацию в группе, делают выводы, которые будут ответом на проблемный вопрос. | Следит за ходом исследования, его соответствием целям и задачам предложенной ролевой игры проблемной направленности, консультирует обучающихся по необходимости, ненавязчиво контролирует, даёт новые знания, когда у обучающихся возникает в этом необходимость. | 15 минут |
| 4.Презентация | Ток-шоу, как конечный продукт данной ролевой игры | Слушают и участвуют в оппонировании. Демонстрируют понимание проблемы, цели и задачи ролевой игры, умение планировать и осуществлять работу. Затем коллективно заслушиваются и обсуждаются найденные способы решения проблемы, выводы, служащие ответом на основополагающий вопрос проекта. | Слушает и участвует в совместном обсуждении и оппонировании, принимает активное участие в совместной оценке ролевой игры проблемной направленности и деятельности обучающегося, обобщает и резюмирует полученные результаты (что удалось хорошо, а что не очень), подводит итог обучения | 45 минут |
| 5.Оценка результатов | Обсуждение и качественная оценка проделанной работы. Для оценивания будут использованы специальные проверочные листы, в которых можно делать пометки. Оценивать будут совместно ученики и учитель, при этом роли при выставлении итоговой отметки будут равны.  Индивидуальная работа будет оценена как рефлексия, где каждый ученик будет находить сильные и слабые стороны своего вклада, и как опрос, причём в анонимной форме, дети будут оценивать вклад друг друга в групповой проект. Лист самооценки поможет участникам проекта осознать уровень индивидуального роста. | Обучающиеся демонстрируют рефлексию деятельности и результата, дают взаимооценку деятельности и её результативности с опорой на специальные проверочные листы. Обучающиеся оценивают выступления участников в соответствии с критериями оценивания работы мини-групп. Подводятся итоги, определяется мини-группа или конкретный участник, который в полной мере справился со своей ролью, осуществляется индивидуальная рефлексия. | Учитель наблюдает, задаёт вопросы, оценивает умения: общаться, слушать, обосновывать своё мнение на основе специального оценочного листа. Подводит общий итог всей игры. | 15 минут |
| **Критерии оценки:** Обсуждение и качественная оценка проделанной работы: что удалось, а что не очень. Для оценивания будут использованы специальные проверочные листы, в которых можно делать пометки. Оценивать будут совместно ученики и учитель, при этом роли при выставлении итоговой отметки будут равны.  Индивидуальная работа будет оценена как рефлексия, где каждый ученик будет находить сильные и слабые стороны своего вклада в данную ролевую игру, и как опрос, причём в анонимной форме, дети будут оценивать вклад друг друга в целом. Лист самооценки поможет участникам игры осознать уровень индивидуального роста.  **Выводы:** Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого обучающегося и неограниченной перспективы творческой деятельности; в процессе ролевой игры формируется сознание принадлежности ее участников к коллективу, сообща определяется степень участия каждого из них в работе. В процессе ролевой игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом, повышают эффективность учебного процесса, помогая сохранить интерес обучающихся к иностранному языку на всех этапах обучения.  **Список используемой литературы и источников:** 1.Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учебн. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. кадров / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров; Под ред. Е.С. Полат. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. 2.Ролевые игры проблемной направленности как способ повышения эффективности обучения, научная статья, автор: Н.В.Титаренко, журнал «Среднее специальное образование», выпуск №4/2007. 3.Словарь методических терминов (теория и практика преподавания языков) под редакцией Азимова Э.Г., Щукина А.Н. - СПб, «Златоуст», 1999. 4. Китайгородская Г.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам Московский университет, 1986 год. 5.Интернет-ресурсы: [www.multiurok.ru](http://www.multiurok.ru), <https://fmc.hse.ru/methbank> | | | | |